

Universidad del Salvador

Facultad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación Social

Tesis Monográfica

Naturaleza y Tecnología en conflicto. Su representación en el Anime

Realizada por: Cristian Ezequiel Rinaldi Agüero

Director de la tesis monográfica: Dr. Daniel Sinópoli

Tutor de la tesis monográfica: Lic. Adrián Cannelotto

Asignatura: Seminario de Investigación Periodística

Cátedra: Prof. Raúl H. Burzaco – Lic. Ivonne Laugier – Dr. Daniel Sinópoli

Buenos Aires, 26 de agosto de 2002

Email: genesis@cvtci.com.ar

Índice:

Introducción	p. 4
Capítulo 1: <i>NO HAY ANIME SIN MANGA</i>	
1.1 Manga: primer principio	16
1.2 <i>Manga y Anime</i> : fenómenos paralelos	17
1.3 Los géneros	20
Capítulo 2: <i>PARADIGMA DEL PROGRESO ILIMITADO:</i> <i>DELIRIO DE OMNIPOTENCIA</i>	
2.1 De la naturaleza a su ilusión	25
2.2 Hacia la oscura Modernidad	30
Capítulo 3: <i>NATURALEZA vs. TECNOLOGÍA</i>	33
3.1 Astro Boy	36
3.2 Battle Angel Alita	47
3.3 Spriggan	57
Conclusión	67
Bibliografía	69
Apéndice y Anexo	71
Apéndice 1	I
Anexo 1	XIII

Agradecimientos:

Quiero agradecer antes que nada a mis queridos viejos, que me dieron la gran oportunidad de estudiar. Cristina y Norberto, muchísimas gracias.

Al Lic. Adrián Cannelotto, mi tutor, que me acompañó y apuntaló en esta faena desde el comienzo hasta el final. Adri, muchas gracias!!

A Andrés Denegri, por hacer el ciclo semanal de Anime en el Rojas, que tanto me motivó a escribir esto. Y además, por haberme prestado dos de los videos para analizar y por la entrevista. Y también le agradezco a Máximo Eseverri por haberme brindado en otra entrevista su singular análisis sobre Osamu Tezuka.

Y por supuesto, eterno agradecimiento a lo más importante que tengo en la vida, que son mis amigos. Gracias a todos. A la banda del Summa y a la del Salvador.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

• Introducción

Los dibujos animados son considerados, aún hoy, entretenimiento para chicos. Este concepto parece bastante acertado si hacemos un rápido recorrido de la animación desde sus comienzos. Allí nos encontraremos con la *Pantera Rosa*, *Tom y Jerry*, el ratón *Mickey*, el gato *Félix*, los patos *Lucas y Donald*, o para irnos a los orígenes, podemos mencionar a *Gertie the Dinosaur*, del año 1914, y *Fantasmagoric y Humorous Phases of Funny Faces*, de 1908 y 1906 respectivamente, que se disputan el título de primer dibujo animado de la historia. Todas estas producciones han sido, indudablemente, ideadas para un público infantil, aunque eso no las privara de un público de más edad.

Sin embargo, la amplitud semántica de los términos *dibujo animado*, hace que aquella aseveración respecto al público que lo consume no sea ciento por ciento cierta. Ocurre que la producción de dibujos animados es muy vasta, y para esbozar una afirmación respecto a su público, primero sería necesario establecer algunas categorías generales. Probablemente, lo más sencillo sea distinguirlos por su país de origen. Este punto de partida nos permitirá hallar diferencias notables, que tienen que ver con la cultura de cada nación, sus costumbres, sus prácticas, sus ritos y su gente.

En este trabajo nos ocuparemos del dibujo animado japonés, conocido mundialmente como *Anime*. El objetivo de esta monografía no es verificar la edad del público de los dibujos animados, y para sacar conclusiones al respecto será muy útil mencionar luego algunos hechos que sugieren que el *Anime* no es sólo un entretenimiento para niños, sino una expresión artística para diversos públicos.

Podemos comenzar preguntándonos qué tipo de expresión cultural es el *Anime*, y por su **vasta producción**, la primera respuesta que nos vendrá a la mente es que es un producto de la *industria cultural*. Para ayudarnos a comprender esta idea, nos es de suma utilidad la obra *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco. “Examinemos el

concepto fetiche de 'industria cultural'. Nada tan dispar a la idea de cultura (que implica un sutil y especial contacto de almas) como la de industria (que evoca montajes, reproducción en serie, circulación extensa y comercio de objetos convertidos en mercancía) (...) La *biblia pauperum* comienza a sujetarse a una condición que alguien, siglos después, atribuirá a los modernos medios de masas: la adecuación del gusto y el lenguaje, a la capacidad receptiva media (...) Después Gutenberg inventa los caracteres móviles, y nace el libro. Un objeto de serie que debe uniformar el propio lenguaje a las posibilidades receptivas de un público alfabetizado que (merced precisamente al libro, y cada día en mayor medida) es más vasto que el del manuscrito. Y no sólo esto: el libro, al crear un público, produce lectores que, a su vez, van a condicionarlo".¹

El concepto de *industria cultural* debe entenderse junto con el de *cultura de masas*, que Eco explica así: "La situación conocida como cultura de masas tiene lugar en el momento histórico en que las masas entran como protagonistas en la vida social y participan en las cuestiones públicas. Estas masas han impuesto a menudo un ethos propio, han hecho valer en diversos períodos históricos exigencias particulares, han puesto en circulación un lenguaje propio, han elaborado pues proposiciones que emergen de abajo. Pero, paradójicamente, su modo de divertirse, de pensar, de imaginar, no nace de abajo: a través de las comunicaciones de masa, todo eso le viene propuesto en forma de mensajes formulados según el código de la clase hegemónica. Tenemos, así, una situación singular: una cultura de masas en cuyo ámbito un proletariado consume modelos culturales burgueses creyéndolos una expresión autónoma propia. Por otro lado, una cultura burguesa –en el sentido en que la cultura 'superior' es aún la cultura de la sociedad burguesa de los últimos tres siglos- identifica en la cultura de

¹ U. Eco, *Apocalípticos e Integrados*, p. 31

*Las referencias bibliográficas completas se citan al final de la presente monografía.

masas una 'subcultura' con la que nada la une, sin advertir que las matrices de la cultura de masas siguen siendo las de la cultura 'superior'".²

Aquí conviene hacer la primera aclaración. Como veremos más adelante, el *Anime* es un fenómeno de la cultura de masas, primordialmente por los procesos industriales que atraviesa durante su producción. Sin embargo, sería un error considerar a todos los géneros del *Anime* como productos de esta cultura, sólo por la forma en que se producen, sin analizar cuáles son sus contenidos y hacia adónde apuntan. De hecho, los dos géneros que analizaremos aquí no son transmisores de una cultura superior que funciona como matriz de una subcultura. Los valores que rigen los géneros en cuestión tienen identidad propia.

En los productos de la cultura de masas podemos identificar varias características. La primera de ellas es que son efímeros. "Ofrecen sentimientos y pasiones, amores y muerte presentados ya en función del efecto que deben producir. Los títulos de estas historias contienen ya asimismo su dosis de publicidad y el enjuiciamiento explícito sobre el hecho preanunciado, el consejo casi de cómo disfrutar de ellos (...) La existencia de una categoría de operadores culturales que producen para las masas, utilizando en realidad a las masas para fines de propio lucro en lugar de ofrecerles realizaciones de experiencia crítica, es un hecho evidente. Y la operación cultural debe enjuiciarse de acuerdo con las intenciones que exterioriza y por la forma en que estructura sus mensajes".³

Eco desarrolló estos principios luego de analizar el estado de la cultura y la comunicación de la sociedad norteamericana a mediados de la década del '60. Ésta es la primera razón por la que no todos ellos son compatibles con nuestro objeto de análisis. Tanto Japón como los Estados Unidos poseen sociedades industriales avanzadas. No

² Ib, p. 42

³ Ib, pp. 32-37

obstante, Estados Unidos se constituyó como nación hace poco más de dos siglos, mientras que los orígenes del Japón son sumamente antiguos y su tradición cultural mucho más rica. El bagaje cultural de una y otra sociedad genera diferencias notables que no pueden soslayarse a la hora de analizar sus respectivos productos culturales.

En *Apocalípticos e Integrados* Eco explica algunos conceptos de Dwight MacDonald. Su crítica, según el escritor italiano, es la más equilibrada de las hechas sobre la cultura de masas: “MacDonald parte de la distinción, hoy ya canónica, de los tres niveles intelectuales, *high*, *middle* y *low brow* (distinción que nos lleva a la de *high brow* y *low brow*, propuesta por Van Wyck Brooks en *America's Coming of Age*). Cambia la denominación llevado por un intento polémico más violento: contra las manifestaciones de un arte de élite y de una cultura de masas, que no es tal, y que por esto él no llama *mass culture* sino *masscult*, y de una cultura media, pequeño burguesa, que llama *midcult*. Es obvio que son *masscult* los *comics*, la música gastronómica tipo *rock' n' roll* o los peores telefilms, mientras el *midcult* está representado por obras que parecen poseer todos los requisitos de una cultura puesta al día y que, por el contrario, no constituyen en realidad más que una parodia, una depauperación, una falsificación puesta al servicio de fines comerciales. (...) No se reprocha a la cultura de masas la difusión de productos de nivel ínfimo y de nulo valor estético (como, pongamos por caso, algunos *comics*, las revistas pornográficas o los *telequizzes*); se reprocha al *midcult* que ‘explote’ los descubrimientos de la vanguardia y los ‘banalice’ reduciéndolos a elementos de consumo”.⁴

Nótese que en la cita anterior se nombran los *comics* como producto de la cultura de masas, o para ser más precisos, de la *masscult*. Cabe aquí una distinción fundamental. Los *comics* son un producto netamente norteamericano y tanto su forma como su contenido responden a los valores de esa sociedad. Es en ese contexto que se

habla de un producto de la *masscult*. El *Anime*, en cambio, es un producto japonés que aborda en muchos casos temáticas que nunca aparecerían en un *comic*. Veremos más adelante cuáles son estas temáticas, en qué géneros aparecen y de qué forma. La misma apreciación cabe para el *Manga*, el símil japonés del *comic* norteamericano.

Y ya que hablamos de contextos sociales diferentes, haciendo referencia, entre otras cosas, al público de estos productos, vale revisar algunas apreciaciones de Eco sobre los tres niveles culturales que mencionamos previamente (*high*, *middle* y *low brow*):

“-Los niveles no corresponden a una nivelación clasista. Se sabe que el gusto *high brow* no es necesariamente el de las clases dominantes.

-Los tres niveles no representan tres grados de complejidad (snobísticamente identificada con la valía). Sólo en las interpretaciones más snob de los tres niveles se identifica lo ‘alto’ con las obras nuevas y difíciles, inteligibles únicamente para los *happy few* (...) Existen productos que, nacidos a cierto nivel, resultan consumibles a nivel distinto, sin que el hecho comporte un juicio de complejidad o valor. Queda por otra parte planteado el problema de si tales productos presentan o no, estructuralmente, dos posibilidades de goce diferentes, ofreciendo dos distintos aspectos de complejidad.

-Los tres niveles no coinciden pues con tres niveles de validez estética”.⁵

Veremos más adelante que tanto *Manga* como *Anime* son consumidos por un público de todas las edades, sexos y ocupaciones. El *Manga* sentó sus bases en los años '40. Pero los nuevos artistas de los '60 procuraron hacer de la recuperación del estilo primario un hecho contracultural y vanguardista, logrando que dejara de ser considerado mero entretenimiento o pasatiempo exclusivo de niños y adolescentes. Y son éstas

⁴ Ib, pp. 54-55

⁵ Ib, pp. 70-71